

REPRESENTASI BUDAYA MISTIS DI DALAM FILM KUNTILANAK

(Studi Semiotik Terhadap Budaya Mistis Yang Ada Didalam Film
“KUNTILANAK 2006”)

SKRIPSI



PARAMESWARI P.

0743010134

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA
TIMUR FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK PROGRAM
STUDI ILMU KOMUNIKASI
SURABAYA**

2011

**REPRESENTASI BUDAYA MISTIS DALAM FILM KUNTILANAK
2006**

**(Studi Analisis Semiotik Representasi Budaya Mistis Yang Ada Dalam
Film Kuntilanak 2006)**

Disusun Oleh :

PARAMESWARI PRIMADITA

NPM. 0743010134

Telah disetujui untuk mengikuti Ujian Skripsi

Menyetujui,

Pembimbing

Dra. Dyva Claretta, M,Si

NPT. 3 6601 94 0025 1

Mengetahui,

DEKAN

Dra.Ec.Hj. Suparwati, M,Si

199550718 198302 2 00 1

**REPRESENTASI BUDAYA MISTIS DALAM FILM KUNTILANAK
2006**

**(Studi Analisis Semiotik Representasi Budaya Mistis Yang Ada Dalam
Film Kuntilanak 2006)**

Oleh :

PARAMESWARI PRIMADITA

NPM. 0743010134

**Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi
Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Pembangunan Nasional “ Veteran “ Jawa Timur
Pada tanggal 13 Juni 2011**

Pembimbing

Tim Penguji :

1. Ketua

Dra. Dyva Claretta, M,Si

Dr.Catur Suratnoaji, M.Si

NPT. 3 6601 94 0025 1

NPT. 3 6804 94 0028 1

2. Sekretaris

Dra. Dyva Claretta, M,Si

NPT. 3 6601 94 0025 1

3. Anggota

Yuli Candrasari, S.Sos, M.Si

NPT. 3 107 94 0027 1

Mengetahui,

DEKAN

Dra.Ec.Hj. Suparwati, M,Si

199550718 198302 2 00 1

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Y.M.E atas limpahan khidmatnya sehingga penulis berkesempatan menimba ilmu hingga jenjang perguruan tinggi serta dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“ Representasi Budaya Mistis dalam Film Kuntilanak 2006 (Studi Analisis Semiotik Representasi Budaya Mistis Yang Ada Dalam Film Kuntilanak 2006)**

Penulis menyadari terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan berbagai pihak. Dalam kesempatan ini penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra.Ec.Hj.Suparwati, Msi. Selaku Dekan Fakultas Ilmu sosial dan Ilmu Politik UPN “Veteran” Jatim.
2. Bapak Juwito S.Sos, M.si. Selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi UPN “Veteran “ Jatim
3. Ibu Dra. Dyva Claretta M.Si. selaku dosen pembimbing serta dosen wali yang banyak memberikan inspirasi selama ini.
4. Semua Staf Dosen dan Karyawan Jurusan Ilmu Komunikasi UPN “Veteran” Jatim yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
5. Mama, Papa, Kakak, Bunda, seluruh keluarga besar Danoer yang telah memberikan doa, serta dorongan selama ini.
6. Mas Sinarwan “ ndutzh “ atas segala support dan bantuannya.
7. Kepada Neo-chan dan Ct-Chan atas semangat dan kebaikan kalian.
8. Beb Aya, Duyung, Cing, Ophie Uchus atas kebersamaannya.Serta semua teman-teman yang tidak bisa kusebutkan satu persatu.

Akhirnya penulis menyadari masih banyak kekurangan didalam skripsi ini, karenanya penulis mengharapkan kritik dan saran bagi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi pembaca.

Surabaya, April 2011

Penulis.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	8
1.3. Tujuan Penelitian.....	8
1.4. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
2.1 Landasan Teori.....	10
2.1.1 Film Sebagai Komunikasi Massa.....	10
2.1.2 Film Sebagai Realitas Sosial	10
2.1.3 Representasi.....	11
2.1.4 Mistisme.....	12
2.1.5 Budaya Mistis.....	19
2.1.6 Mistis yang Terdapat dalam film Kuntilanak “2006 “.....	21
2.1.6.1 Mitos Kuntilanak.....	21
2.1.6.2 Pesugihan.....	23
2.1.6.3 Mimpi dalam penafsiran Jawa.....	23
2.1.6.4 Lagu Durma pemanggil Kuntilanak.....	24
2.1.7 Respon psikologi Warna.....	27
2.1.8 Semiotika.....	28
2.1.9 Model Semiotik Roland Barthes.....	29
2.1.10 Pendekatan Semiotik Dalam Film Kuntilanak	35

2.1.11 Kerangka Berpikir.....	40
-------------------------------	----

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian.....	42
3.2 Kerangka Konseptial.....	42
3.2.1 Corpus.....	42
3.2.2 Unit Analisis.....	49
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	49
3.4 Teknik Analisis Data.....	50

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Objek Dan Penyajian Data.....	51
4.1.1 Gambaran Umum.....	51
4.1.2 Penyajian Data.....	52
4.1.3 Hasil Analisis Data.....	57
4.2 Analisis Data.....	69
4.2.1 Pada Level Realitas.....	69
4.2.1.1 Kostum dan make up.....	69
4.2.2 Level Representasi.....	89
4.2.2.1 Teknik Kamera.....	89
4.2.2.2 Pencahayaan.....	91

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	95
5.2 Saran.....	97

ABSTRAKSI

PARAMESWARI PRIMADITA (0743010134)

REPRESENTASI BUDAYA MISTIS KUNTILANAK DALAM FILM

“ KUNTILANAK (2006) “ (Studi Analisis Semiotik Representasi Budaya Mistis Yang Ada Dalam Film “ Kuntilanak 2006 “)

Penelitian ini menaruh perhatian pada masalah budaya mistis Kuntilanak yang ada dalam film “Kuntilanak (2006)” Budaya mistis ini adalah Mistis Non-Keagamaan yang masih sering ditemukan dalam lingkup masyarakat. Hal-hal berbau mistis non-keagamaan yang terdapat didalam film ini antara lain; Pesugihan, Kuntilanak, pemakai *durma* Jawa yang memiliki kekuatan mistis, unsur kesuraman dan ketakutan. penafsiran terhadap mimpi-mimpi menurut penafsiran Jawa.

Metode dalam penelitian ini bersifat analisis semiotic, yaitu penelitian kualitatif dengan cara merepresentasikan tanda-tanda di film “KUNTILANAK 2006”. Semiotik film adalah ilmu yang mengkaji tanda-tanda yang terdapat pada film ini menggunakan teori Roland Barthes mengenai mitos dan kerangka analisis semiotik pada film menurut John Fiske. Teknik pengumpulan data memakai teknik dokumentasi dan pengamatan secara langsung terhadap beberapa scene dalam film.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa memang benar adanya praktek-praktek, serta pemikiran dan ideology Mistis Non-Keagamaan yang berkembang dalam masyarakat kita. Dimana praktek-praktek dan ideology tersebut justru meng-arahkan individu pada perbuatan-perbuatan yang jauh melenceng dari norma ke-Tuhanan, serta kemasyarakatan dan hati nurani yang ada.

Kesimpulan yang dihasilkan dari film ini masih banyaknya budaya mistisme yang berkembang di penjuru Nusantara dan bahwa mistisme itu amat mempengaruhi pola pikir masyarakat kita.

Kata Kunci: Budaya Mistis dalam Film “ Kuntilanak 2006 “

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setelah mengalami kevakuman selama nyaris sepuluh tahun sejak tahun 1990, perfilman Nusantara kembali bangkit saat film musikal penuh inspiratif *Petualangan Sherina* hadir dalam layar bioskop pada awal tahun 2000-an, seolah mendapatkan kegairahan kembali selang waktu hanya setahun *Ada apa dengan cinta* dan *Jelangkung* pun dirilis. Sebagai film dengan jenis genre berbeda kedua film diatas langsung menuai sukses layaknya film pendahulu. Memang industri perfilman Indonesia sempat berjaya pada tahun '80-an, namun, menginjak tahun '90-an, film Indonesia mulai mengalami kemerosotan dan akhirnya masyarakat lebih menyukai film buatan luar negeri.

Diantara berbagai macam genre film yang muncul di tanah air, horor adalah jenis film paling populer dan diminati oleh masyarakat Indonesia, fenomena itu terlihat dari maraknya tren film bergenre horor baik sebelum ataupun sesudah masa orde baru.

Genre film horor sendiri sudah ada sejak masa-masa awal kemunculan film di dunia, pada akhir abad ke-19. Tercatat F.W Murnau dari Jerman dengan film *Nosferatu* pada tahun 1922 yang mengangkat tema vampire pertama kali di dunia, baru setelah itu diikuti dengan cerita-cerita mengenai Drakula, Mumi, Monster *Frankenstein*, Manusia Serigala dan banyak lagi tokoh- tokoh yang menjadi figur abadi sepanjang zaman dalam film genre horor.

Vincent Pinel dalam bukunya *Genres et Mouvement au Cinemas* (2006:124) menyebutkan bahwa film horor adalah film yang mengeksploitasi unsur-unsur horor yang bertujuan membangkitkan ketegangan penonton. Genre ini mencakup sejumlah sub-genre bertemakan sama dan terus

diulangi. Seperti, pembunuhan, kanibalisme, hantu, zombie, kesurupan, urban legend, dll

Menurut Carroll (1990:55) genre horor di Eropa merupakan produk dari sastra gothic yang muncul pada pertengahan abad-18 di Inggris dan Jerman. Kemunculan sastra gothic ini erat kaitannya dengan dominasi rasionalisme dan pengembangan ilmu pengetahuan yang menjunjung tinggi nilai objektif. Sastra gothic ini mewakili sisi gelap abad masa pencerahan masa itu yang cenderung menyembunyikan imajinatif, irasional, subjektif, dan dekat dengan hal-hal supernatural (Carroll, 1990:56)

Menurut Pinel (2000:125) genre horor merupakan wilayah fantastik yang menitikberatkan atas efek horor yang ditimbulkan kepada penonton, baik itu melibatkan monster, bencana, ataupun sisi monster yang ada pada diri manusia.

Menurut Charles Derry seorang kritikus film dari Amerika dalam bukunya yang berjudul *Dark Dreams : A Psychological History of the Modern Horror Films* (1977:97) Membagi film Horror dalam tiga sub-genre

- a. *Horror of Personality*, atau horor psikologis
- b. *Horror of Armageddon*, atau film horor bencana
- c. *Horror of the Demonic*, atau horor hantu

Horror of Demonic adalah film bergenre hantu yang paling terkenal didalam dunia perfilman horor, menurut Dery film jenias ini menawarkan tema tentang dunia manusia yang menawarkan ketakutan karena kekuatan setan menguasai dunia dan mengancam kehidupan manusia. Kekuatan setan itu dapat berupa sosok spiritual, hantu, iblis, penyihir, dll. Beberapa film yang masuk dalam kategori ini dan cukup terkenal di Indonesia adalah :

- a. Dari Asia : *The Ring, Ju-On, One Missed Call, Alone, Coming Soon* dll.
- b. Dari Eropa dan Amerika : *Friday the 13th, Nightmare on Elm Street, Amythville Horror*, dll.

Psychological Horror sendiri adalah film dimana tidak menitikberatkan lagi pada hal-hal gaib diluar manusia melainkan lebih kepada manusia biasa

tampak normal namun diakhir cerita akan diperlihatkan sisi “monster” atau “iblis” dari manusia tersebut. Biasanya mereka adalah individu-individu yang terasing secara sosial atau “sakit jiwa”. Karakter Hannibal Lecter dalam *Silence of the Lamb* (1991) dan Norman Bates dalam *Psycho* karya Alfred Hitchcock (1960) adalah dua contoh yang kuat untuk menggambarkan genre film ini.

Film horor jenis ini sekarang lebih terkenal dengan horor sebutan *Thriller* yang kemudian dengan perkembangan perfilman di Amerika melahirkan nama baru yaitu *Slasher*. Horor *Slasher* disetiap film selalu dipenuhi dengan adegan sadisme serta cipratan darah. *Pancalogi Saw*, dan *Texas Chainsaw Massacre* adalah contoh sukses film *Horror Slasher*.

Sementara *Horror of Armageddon* menurut Dery, adalah horor bencana atau jenis film horor yang mengangkat tema ketakutan manusia akan akhir dunia alias ‘kiamat’. Manusia percaya bahwa suatu hari dunia akan hancur dan manusia akan binasa. Peristiwa kehancuran bumi ini biasanya disebabkan oleh banyak hal, antara lain.

- a. Faktor Bencana Alam
- b. Serangan makhluk asing
- c. Serangan binatang
- d. Penyakit buatan manusia sendiri, atau kombinasi semua faktor di atas

Kata *Armageddon* sendiri memiliki arti tempat pertempuran terakhir kebaikan melawan kejahatan diambil dari Injili, diambil oleh Dery bukan karena kalimat yang mengandung konotasi religiusnya. Melainkan film-film jenis ini selalu menampilkan pertempuran yang bersifat mutlak, mistis, dan berdampak besar pada kejiwaan manusia, karena mereka dihadapkan kepada proses kehancuran yang cepat, massif dan mengerikan. Rasa ngeri yang ditimbulkan mengangkat rasa ketakberdayaan atas penghancuran global. Beberapa contoh jenis film ini yang terkenal dan bahkan dibuat remake serta konsep ceritanya ditiru berulang-ulang adalah. *The Day After Tomorrow*, 2012, *War of the World*, *Skyline*, *Deep Impact*, *Resident Evil*, dll.

___Film horror sendiri sebenarnya sudah muncul di Indonesia sejak tahun

1941 melalui film *Tengkoerak Hidup* yang merupakan tonggak perkembangan cerita-cerita *Demonic/ Satanic Horror* di Indonesia. Adapun kemunculan *Lisa* pada tahun 1971 yang justru disebut sebagai film Indonesia pertama namun bergenre *Psychological Horror* yang merupakan genre bawaan dari Amerika pada waktu itu.

Menurut Adi Wicaksono dan Nurrudin Asyahdie (2006 : 3), dalam perkembangan film Indonesia kemudian terjadi pertarungan pada dua film bergenre horor hantu dan horor psikolo-gis. Waktu itu horor hantu memperoleh banyak atensi masyarakat kita terbukti banyaknya peminat penonton film *Tengkoerak Hidoep* ketimbang film *Lisa*, Lalu kemunculan film *Beranak dalam Kubur (1971)* menjadi tonggak kelahiran “ sang ratu “ abadi film horor Indonesia, Suzanna, yang kemudian merajai per-horor-an Indonesia dari tahun 1970-1980-an.

Masa kejayaan film Indonesia adalah pada era 80'an dimana pada era ini tercatat ada 69 film genre horor terkaryakan, bukan hanya dari segi kualitas saja tapi juga tingginya penonton pada film genre ini pada masa itu. Horor hantu menjadi favorit pada masa itu, bahkan film *Ratu Pantai Selatan (1980)* mendapatkan penghargaan piala LPKJ pada FFI 1981.

Namun pada tahun-tahun berikutnya jumlah film horor menurun drastis hanya tercatat 33 judul hal tersebut sejalan dengan lesunya dunia perfilman Indonesia secara menyeluruh. Tak ada lagi terobosan baru baik dari segi tema maupun dari segi penyajian, hanya ada pengulangan- pengulangan cerita dari tema-tema yang lama.

Film Jelangkung sendiri menjadi awal tonggak tren kebangkitan film bergenre Horror remaja, fenomena inipun terjadi, dan semenjak tahun 2003 film Horror di Indonesia semakin pesat jumlahnya secara kuantitas

Terobosan Rizal Mantovani dan Joze Purnomo untuk *Jelangkung (2001)* yang mencuat memberikan sentuhan berbeda dalam dunia perfilman horor Indonesia, dengan mengandalkan fotografi, editing dan suara film ini mampu mengembalikan lagi penonton kedalam bioskop. Tercatat dari Oktober 2001 saat film ini diluncurkan hingga Januari 2002 *Jelangkung* ditonton 748.003

penonton. Bahkan dalam ajang Festival Film Bandung 2002 mendapatkan penghargaan untuk kategori Efek terbaik. (*Kompas*, 25 Maret 2007)

Kebangkitan perfilman Horor lagi di Indonesia berkat Jelangkung, juga menjadi titik balik tren tematik film horor baru di negara ini. Fenomena baru itu adalah *Horror Urban Legend* atau film Horor yang mengangkat legenda perkotaan serta dibumbui akan realitas dari kebudayaan mistis setempat, semua ini besar pengaruhnya oleh film *The Ring* (1997) karya Hideo Nakata, yang menjadikan tren Japanese Horor di Indonesia.

Judul-judul seperti *Kafir* (2002), *Tusuk Jelangkung* (2002), *Kuntilanak* (2006) adalah contoh-contoh sukses Horor *Urban Legend* di Indonesia. Film horor yang mengangkat tema “ mistik “ atau “ klenik “ memang menjadi fenomena saat ini, semuanya disebabkan karena dua hal.

Yang pertama baik Produser maupun sutradara saat ini melihat dari banyaknya fenomena yang ada dilingkup mereka, dimana masyarakat kita memang tidak bisa lepas dari hal-hal berbau mistis dan magis, karena mistik dan magis sudah menjadi akar corak kebudayaan di nusantara yang sudah ada sejak zaman nenek moyang kita menerima animisme dan dinamisme sebagai ajaran kehidupan mereka. (Contoh soal kasus pembongkaran kuburan bayi di Sidoarjo untuk mendapatkan kekebalan atas ilmu hitam, 2011) Dan yang kedua karena konsumtif masyarakat atas film horor jenis ini masih sangat tinggi dan semuanya dikaitkan lagi dengan faktor kepercayaan dan kebudayaan masyarakat kita saat ini.

Mistik sendiri secara singkat didalam buku Antropologi Budaya karya *Koentjaningrat* dijelaskan sebagai aspek ruhaniah dalam diri individu yang meyakini, mempelajari, menghayati, sebuah ajaran agama beserta prakteknya. Namun di Indonesia, khususnya di Pulau Jawa, telah terjadi pergeseran pemahaman makna kata mistik, didalam budaya Jawa sejak lama mistik dikaitkan dengan segala bentuk kepercayaan atas kekuatan diluar manusia namun lebih kepada diluar Tuhan, dengan kata lain individu-individu yang tidak mendapatkan kepuasan atas kehausan spiritual mereka terhadap sebuah ajaran agama maka mereka berpaling kepada hal-hal lain. Disini sayangnya

kecenderungan perilaku tersebut mengarah kepada perilaku negatif, dimana pada akhirnya ajaran yang mereka pelajari dan praktekkan semata karena menguntungkan dan memuaskan nafsu individu tersebut secara duniawi.

Semakin banyaknya film-film mistik yang bermunculan dan semakin maraknya praktek-praktek budaya mistik yang masih kental melekat di masyarakat. Membuat peneliti memilih untuk mengungkap konsep budaya mistik jawa yang ditampilkan dalam film berjudul Kuntilanak (2006).

Film Kuntilanak buatan MVP Picture yang dirilis 17 Oktober 2006 sendiri mengisahkan serorang wanita bernama Samanta, dia memiliki “berkah” yaitu bisa menembang *Durma* untuk memanggil dan menguasai serta memelihara Kuntilanak.

Diawal adegan memperlihatkan tokoh utama seorang gadis bernama Samanta (Julie Estelle) yang sudah yatim piatu dan hanya tinggal bersama Ayah Tirinya yang terbangun dikarenakan mimpi buruk dimana mimpi itu seolah amat nyata dan membuat dirinya kesakitan. Tak lama kemudian adegan berganti dengan henggangnya Samanta dari rumah karena tak tahan dengan kelakuan Ayah Tirinya yang suka melecehkannya. Diperjalanan Samanta menemukan sebuah tempat kos yang murah serta cukup bagus. tempat kosnya yang baru tersebut adalah milik keluarga ningrat Mangku Jiwo yang dulunya merupakan asrama sekaligus pabrik batik tempat anak-anak bangsawan, Pangeran dan Putri tinggal. Meski tempat itu angker dan banyak orang mengatakan ada kuntilanak penghuni pohon beringin tepat ditengah kuburan yang terletak didepan rumah tersebut, namun Sam tidak peduli. Dan ditempat inilah Samanta mendapatkan serta menyadari “ bakat “ miliknya tersebut.

Adapula Agung (Evan Sanders), kekasih Samanta yang merasa bersalah atas perbuatan masa lalunya pada Samanta, dia membantu Samanta untuk menyelidiki arti mimpi-mimpi buruk Sam selama ini. Agung jugalah yang pertama kali mengetahui mengenai mitos kuntilanak dan menyadari ketidakberesan dirumah tempat Sam tinggal.

Masalah semakin kacau saat “ bakat “ Sam itu tak bisa lagi

dikendalikan, Sam jadi suka menembang *Durma* dan barangsiapa yang mendengar *Durma* Sam akan mengalami sakit kepala, mimisan, serta diakhiri dengan kematian mengerikan berupa kepalanya terbalik kebelakang. Ujung-ujungnya Sam harus kehilangan Dinda (Ratu Felisha) teman barunya di kost yang juga meninggal secara tragis akibat *durma* dari Sam yang dilontarkan akibat emosi sesaat, serta hilangnya Agung secara misterius setelah mendengarkan *durma* Sam.

Faktapun terbuka saat Sam mengetahui bahwa keluarga Mangku Jiwo sebenarnya adalah semacam komunitas aliran sesat yang secara turun-temurun memelihara kuntilanak sebagai pesugihan, dan untuk mengendalikan kuntilanak butuh *panembang durma*. Sementara pen-*durma* terakhir dalam keturunan Mangku Jiwo sendiri tidak dapat memberikan keturunan yang mampu meneruskan bakat itu. Dalam kebimbangan Sam ditarik oleh orang-orang Mangku Jiwo untuk berpihak pada mereka, pada akhirnya Sam harus berperang. Tidak hanya berperang terhadap orang-orang Mangku Jiwo tapi juga berperang melawan sisi “ iblis “ dalam dirinya sendiri untuk menyelamatkan orang yang disayangi.

Film Kuntilanak dipilih oleh peneliti dikarenakan peneliti melihat nyaris tidak adanya penelitian yang dilakukan peneliti lain atas tema “ Kebudayaan Mistis dalam perfilman horor Indonesia “ padahal ada sekian banyak judul film serta hal-hal menarik yang dapat kita pelajari selain hanya permasalahan seksualitas semata dalam film horor nusantara.

Adapun alasan lainnya, konsep cerita serta cinematografi yang bagus yang dibangun dalam film ini juga ketertarikan peneliti karena film ini banyak mengandung hal-hal mistik yang kental dengan budaya Indonesia, terutama Jawa. Kepercayaan masyarakat itu dalam film ini tersimbolkan dalam adegan kepercayaan makna terhadap mimpi, kepercayaan atas hal-hal gaib untuk mendapatkan kekayaan diluar jalur yang semestinya (pesugihan), maupun tembang-tembang jawa lama yang sarat akan makna.

Menurut Monaco (1997 : 182) Hal-hal yang memiliki arti simbolis tidak terhitung dalam film, banyak cara yang diberikan untuk memberikan suatu

muatan simbolis dalam film yaitu antara lain, lewat tokoh-tokoh yang ada didalam film, cara berpakaianya, dan segala hal yang ada di dalamnya sesuai dengan keinginan kita memaknainya.

Berdasarkan pertimbangan di atas maka pendekatan semiotik dengan menggunakan metode milik Roland Barthes dianggap sangat sesuai untuk menjawab makna kebudayaan mistis yang terdapat dalam film Kuntilanak (2006) melalui lambang audio visual.

Dan semoga dengan pesan serta nuansa mistik dalam film ini dapat membuat masyarakat kita lebih dapat memilah-milah keragaman budaya yang masuk dalam diri masing-masing individunya.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diambil perumusan masalah sebagai berikut :

“Bagaimana representasi budaya mistik dalam film Kuntilanak (2006)“

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penggambaran yang disimbolkan dalam film Kuntilanak, dan untuk mengetahui apakah didalam sebuah film mempunyai unsur-unsur nilai yang simbolik.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat Akademis

1. Memperkaya teori-teori terutama yang berkaitan dengan semiotik film yang didasarkan pada metode semiotik bagi penelitian selanjutnya.
2. Memperkaya wawasan mengenai Budaya yang menjadi akar di Nusantara yang sering terdapat dalam perfilman kita, terutama disini yang diangkat adalah Budaya Mistik.
Menjadi landasan penelitian bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian tentang semiotik.
3. Agar para peneliti lain mau, berani dan tertarik untuk mengangkat

hal-hal menarik lain sebagai bahan penelitian mereka dan tidak hanya sekedar terpaku pada tema-tema yang sudah ada sebelumnya.

Manfaat Praktis

1. Diharapkan dalam penelitian ini dapat menumbuhkan kesadaran bagi masyarakat agar lebih dapat lagi memilah-milah budaya yang ada disekitar mereka, dan agar mereka memilih sesuatu yang **benar** dan bukan sebatas baik saja.
2. Dapat menjadi kontribusi bagi para sineas muda agar dapat melahirkan film bergenre horor yang jauh lebih baik lagi dan memiliki muatan cerita yang kuat dan tidak sekedar demi keuntungan semata.

